

PENERAPAN *LEARNING TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN SISWA PADA MATA PELAJARAN TIK DI SMA NEGERI 2 SALATIGA

¹Aprilia Anggraeni ²Widya Damayanti

Fakultas Teknologi Informasi

Universitas Kristen Satya Wacana

Jl. Diponegoro 52-60, Salatiga 50711, Indonesia

Email : ¹702011007@student.uksw.edu ²widya.damayanti@staff.uksw.edu

Abstract

Lack of variety in selecting teaching method and learning media will have impact on students' learning activity. This research aims to know whether the application of learning tournament using google form can increase students' learning activity. The respondents of the research were 32 students of XI IPS 2, SMA N 2 Salatiga. The research applied quantitative pre eksperimental method and was performed during TIK lesson. It was designed as a one shoot case study. The research showed an increase in students' oral and listening activity, as well as mental activity. There was no increase in writing and visual activity, because students paid attention to the teacher and did assignments promptly since the first observation to the end of research.

Keyword : *Active learning, learning tournament, learning activity*

Abstrak

Penerapan metode dan media pembelajaran yang kurang variatif dan kurang tepat akan berdampak pada keaktifan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan *learning tournament* menggunakan *google form* dapat meningkatkan keaktifan siswa pada mata pelajaran TIK. Penelitian ini dilakukan di SMA N 2 Salatiga dengan 32 siswa kelas XI IPS 2. Metode yang digunakan adalah *quantitative pre experimental* dengan desain penelitian *one shot case study*. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keaktifan siswa. Terjadi peningkatan keaktifan siswa di kegiatan lisan dan mendengar, kegiatan mental sedangkan kegiatan menulis dan kegiatan visual tidak terjadi peningkatan karena siswa tetap mengerjakan tugas dengan baik dan tepat waktu serta memperhatikan penjelasan guru baik pada awal observasi sampai akhir penerapan *learning tournament*.

Kata Kunci : *Active learning, learning tournament, keaktifan belajar*

¹ Mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Kristen Satya Wacana

² Staff Pengajar Fakultas Teknologi Informasi Universitas Kristen Satya Wacana

